



スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

videogameden

スーパーファミコン® SHVC-QP



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

ミラクル ガールズ

ミラクルワールドアドベンチャー
ともみとみかげの不思議世界の大冒険



と あつか せつめいしよ
取り扱い説明書

©秋元奈美/講談社・NAS・JT・NTV
©TAKARA CO. LTD. 1993. MADE IN JAPAN

—あそびは文化—
タカラ

ごあいさつ

このたびは、タカラのスーパーファミコン^{せんよう}専用ソフト「ミラクルガールズ・ともみとみかげの不思議^{ミラクルワールドアドベンチャー}世界の冒険」を、お買い上げいただきまして誠にありがとうございます。ご使用の前に、取り扱い^{あつか}方、使用上の注意など、この「取り扱い説明^{せつめい}書」をよくお読みいただき、正しい使用法で^あご愛用ください。なお、この「取り扱い説明書」は大^{たい}切に保管してください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。またテレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームをやめて、医師の診断を受けてください。

もくじ

ストーリー	1
ゲームの始め方	2
「STORY GAME」について	3
アクションステージについて	4
アクションステージの紹介	8
サブゲームの紹介	12
「1P VS 2P」について	20
ミラクルワールドの秘密	24
使用上の注意	25

ストーリー

ふたごの姉妹、ともみとみかげは、性格も趣味も正反対。でも2人は不思議な超能力が使えるのです！ある日、ともみとみかげの学校に突然不思議な雲が現れました。雲はまぶしい光を放つと、野田君、倉茂先輩大乗寺さん、影浦先生を連れ去ってしまいました！！ともみとみかげは、友達や先生を助けるために、不思議な世界にテレポートしていったのです！

ゲームのはじめかた

カセットをスーパーファミコン本体にさしこみ、電源スイッチをONにしてください。「TAKARA」のマークにつづいて、タイトル画面になります。



ゲームモードの選択

タイトル画面に表示されている3つのゲームモードを+ボタンで選び、Aボタンで決定します。

STORY GAME: 1人で遊ぶモードです。

ともみ、みかげのどちらかを操作して、不思議な世界を冒険します。

1P VS COM: 「STORY GAME」で登場するゲームだけを遊ぶモードです。コンピュータの操作するキャラクターと対決します。

1P VS 2P: 「STORY GAME」で登場するゲームを、2人で遊ぶことができます。

ストーリーゲーム

ゲームモードで「STORY GAME」を選びスタートします。ともみ、みかげのどちらかを選び、5つのワールドを冒険していきます。

1つのワールドは「アクションステージ」と「ゲームステージ」にわかれています。

この2つをクリアすると、1つのワールドが終わり、次のワールドに進みます。

ともみとみかげでSTORY GAMEを遊んだとき登場するゲームステージが変わります。どちらでもクリアできるようにがんばってください。



この2つのステージで、1つの世界になっているの



アクションステージについて

画面の見かた



- ①チャレンジ数 : プレイしているキャラクターの名前と、残っているチャレンジ回数です。
- ②ライフ : キャラクターのライフです。
- ③キャンディーボム : キャンディーボムを持っているときに、このマークが表示されます。
- ④ジュエル数 : 持っているジュエルの数です。10個集めるとチャレンジ数が1つ増えます。
- ⑤プレーヤーキャラクター : 操作しているキャラクターです。
- ⑥おじゃまキャラクター : ともみやみかげのじゃまをしてくるおじゃまキャラクターです。さわっちゃうと、ライフが1つ減ってしまいます。

★ミスとゲームオーバー

ライフがなくなったり画面の外に落ちてしまった場合ミスになります。ミスをするときチャレンジ数が1つ減ってしまいます。



チャレンジ回数がなくなるとゲームオーバーです。ゲームオーバー後コンティニュー画面になるのでここでCONTINUEを選ぶとゲームオーバーしたステージから再チャレンジできます。

★ステージ中のアイテム



ジュエル
10個集めるとチャレンジ数が1つ増えます。



ミラクルスター
ちよつとの間だけおじゃまキャラにさわっても平気!



フルーツ
ライフのハートが1つ回復します。



1アップ
チャレンジ数が1つ増えます。

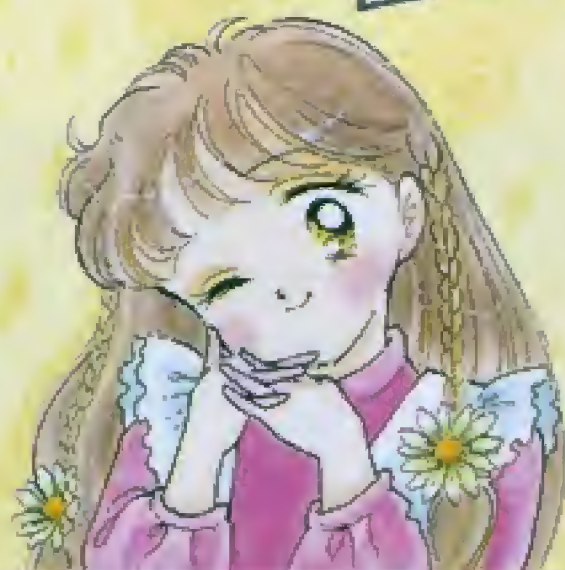


キャンディーボム
キャンディーボムが1回だけ使えるようになります。



ミラクルプレス
テレバシーが使えるようになります。

アクションステージの操作



✦ボタンの下
しゃがみます。
しゃがんでキャンディー
を投げることもできます。

✦ボタンの左右
左右へ移動します。



Yボタン：キャンディー
ボムを発射

Aボタン：ジャンプ

スタートボタン：ポーズ

Bボタン：キャンディーを投げます。

キャンディー投げ



キャンディーをおじやまキャラに投げると、おじやま
キャラはキャンディーを食べはじめます。キャンディ
ーを食べているおじやまキャラは、さわってもだいじ
ょうぶ！ 上に乗ることもできるわ。

キャンディーボム



アクションステージの中で、キャンディーボムのアイ
テムをとっていたときはYボタンでキャンディーボム
を発射します。キャンディーボムは画面中のおじやま
キャラを全てジュエルにしちゃいます！

アクションステージの紹介

ともみとみかげが、冒険をする5つのワールドを紹介しちやいます。どのワールドにも不思議でかわいい、おじやまキャラやむずかしいしかけがいっぱいです。このコーナーでヒントを紹介するので、かならず読んでね。

アクションステージ中でミスをした場合ステージの始めからやり直しになります。でも星マークの看板をすぎているときは、そこからやり直します。



ステージ1 FLOWER ROAD

ここはかわいいお花畑のワールド。いくらお花がきれいだからって、道草はだめだよ！

ヒント

クルクルまわる、お花は赤か白のどちらかにしか、乗れないのよ。でもミラクルプレスがあればテレパシーでどちらに乗ればいいのか、教えてくれるの。



ステージ2 CLOUDS ISLAND

なんと、雲の上のステージなのよ。おちないように、注意してね！



ヒント

ステージ中には上へ向かって強い風が吹いている所があるの。ここはおもいきって風の中にジャンプ！うまく風に乗って進んじゃおう！

ステージ3 SWEET HILL

おいしそうな、おかしていっぱいステージです。景色にみとれているとあぶないよ！



ヒント

ミラクルワールドには不思議がいっぱい！冒険気分ではいろんな所にとびこんでいくと、意外な発見ができるかも！ためしてみてね。

アクションステージの紹介^{しょうかい}

ステージ4 ^{トイズ} ^{ブリッジ} TOYS BRIDGE

おもちゃ箱^{ばこ}のなかに入ってしまったようなステージ。
ビックリすることばかりです。



ヒント

あらキャンディーを^た食べない、おじやまキャラが^で出てきました。う〜ん、ここはジャンプでよけていくしかないゾ!

ステージ5 ^{マジカル} ^{フォレスト} MAGICAL FOREST

ミラクルワールド^{さいご}最後のステージです。ちよつとこわいおばけの森^{もり}を進んでいきます。



ヒント

けっこう^{むずか}難しいステージだけど、^{いま}までの4ステージのテクニックでのりこえていけるよ!
さあ!がんばってネ!

し 知って得するアドバイス^{とく}

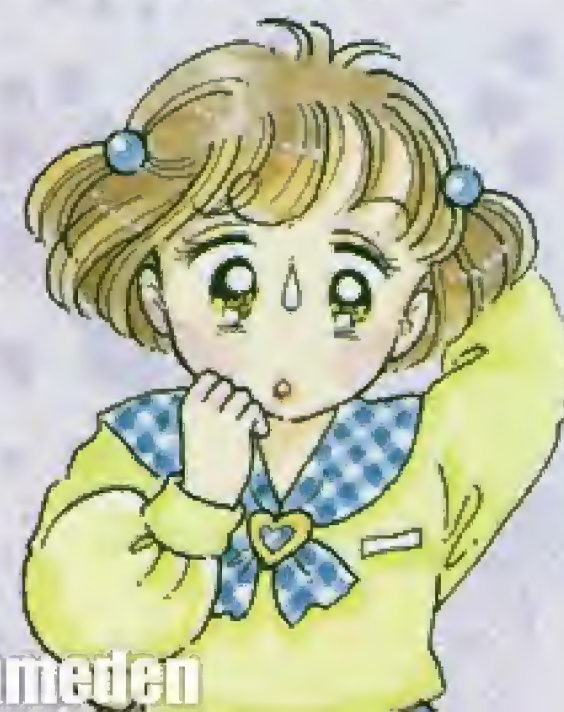
ポイント1 キャンディーの投げ方のヒミツ^な ^{かた}



② ボタンを押すとキャンディーを^な投げるよね。しゃがみながら^な投げると、キャンディーの^と飛んでいく^{きょり}距離が変わるの! 2種類^{しゅるい}のキャンディーの^な投げ方を^{かた}上手^{じょうず}につかいてね。

ポイント2 おじやまキャラにのっちゃえ!

いつもはいやなおじやまキャラも、キャンディーを^た食べているあいだはだいじょうぶ! そしておじやまキャラに、^の乗ることができます。おじやまキャラに^の乗りながら、ジャンプしていくと、^{ひみつ}秘密の場所^{ばしょ}にいけることがあるよ。



アクションステージをクリアすると、そのワールドの王様^{おうさま}と、ゲームで対戦^{たいせん}します。くわしくは12ページを^み見てね。

ウォーター シュート!

画面の見かた



- ① プレーヤーの得点
- ② 王様(COM)の得点
- ③ 残り時間
- ④ プレーヤーの水鉄砲メーター
- ⑤ 王様の水鉄砲メーター
- ⑥ プレーヤーのキャラクター
- ⑦ 王様のキャラクター

操作方法

- ✦ ボタン: キャラクターを動かします。
- Ⓐ ボタン: 水鉄砲を発射します。
- Ⓑ ボタン: ちょつとの間だけ、かさを開きます。かさを開いているあいだは水鉄砲が当たっても平気なの!

遊び方

水鉄砲を使った対決ゲームです。
相手に水鉄砲を命中させて得点をあげていきます。
時間制限内に、たくさんの得点をあげたキャラクターの勝ちです。



水鉄砲はメーターが満タンのときは遠くまで届きますがメーターが少ないと近くにしか届きません。ねらいをさだめて発射しましょう!

相手の水鉄砲が当たりそうになったらかさを開いてね。でもかさはすぐに閉じちゃうから水鉄砲が当たるちょつと前に開くのよ!



残り時間が少なくなると、おじゃまボールが出現! ぶつкаると得点が減ってしまうから、気をつけてね。

が めん み 画面の見かた



- ① プレーヤーの得点 (とくてん)
- ② 王様 (COM) の得点 (おうさま コンピューター とくてん)
- ③ 残り時間 (のこ じ かん)
- ④ プレーヤーのキャラクター
- ⑤ 王様 (COM) のキャラクター (おうさま コンピューター)

そう き ほう ほう 操作方法

- ✚ ボタン: キャラクターを左右に動かします。 (さ ゆう うご)
- Ⓐ ボタン: ジャンプ
- Ⓑ ボタン: うちわを使ってプーやんを上 (うへ) のほうにあおぎます。



あそ べ ほう 遊び方

不思議な雲「プーやん」をつかまえるゲームです。
自分の得点文字と同じ色のプーやんにさわってつかまえよう！でも違う色のプーやんにさわると相手の得点が増えちゃうの。間違えないでね！最後に得点の多いキャラクターの勝ちです。



うちわでプーやんをあおぎ続けると「ビリビリプーやん」に変身します。ビリビリプーやんの出す雷にあたると、しびれて動けなくなっちゃうの！

プーやんの中にも色々な種類があります。「いじわるプーやん」「のんびりプーやん」といっぱいです。プーやんの動きを、よく見てね。



はや当て パズル

画面の見かた



- ① プレーヤーの得点
- ② 王様(COM)の得点
- ③ 残り時間
- ④ 出題カード
- ⑤ プレーヤーのキャラクター
- ⑥ 王様(COM)のキャラクター
- ⑦ 天使カード
- ⑧ 悪魔カード

操作方法

- ✦ ボタン：キャラクターを動かします。
- Ⓐ ボタン：答えを決めます。



遊び方

ゲームをする2人には、それぞれ6枚の手持ちカードがあります。画面のまんなかにある出題カードと同じカードを相手よりも早く、自分の手持ちカードの中から見つけ出しましょう。時間内に見つけたカードが多いキャラクターの勝ちです。

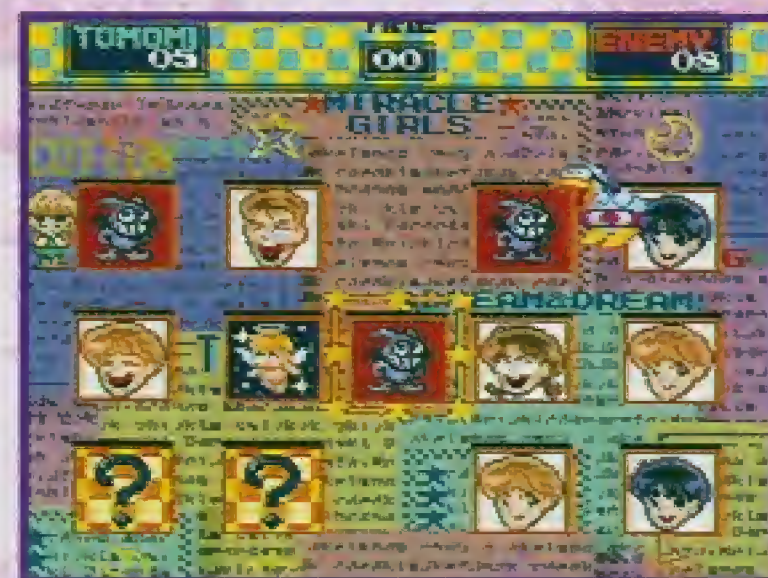


★「天使カード」と「悪魔カード」

カードの中には「天使カード」「悪魔カード」が出てくることがあります。

「悪魔カード」をはや当てで正解すると、相手のカードのうち2枚をふせたままにします。「天使カード」は逆に、自分のカードでふせられているカードを全て表にもどします。

ふせられているカードは何のカードかわからないけど答えとして選ぶことはできます。



いちごのケーキ

画面の見かた



- ① プレーヤーの
とくてん
得点
- ② 残り時間
のこ じ かん
- ③ ノルマ得点
とくてん
- ④ プレーヤーの
キャラクター

操作方法

- ✦ ボタン：キャラクターを動かします。
- Ⓐ ボタン：ハンマーでバイキンをたたきます。

遊び方

いちごのケーキに現れるバイキンを退治しましょう！
制限時間内にノルマ点数以上の得点を出せば勝ちです。

バイキンは種類ごとに色々な特徴を持っています。

特徴をつかんで上手にバイキンを退治してね！



退治すると2点
はい入る。



退治すると自分の
キャラが一定時間
ぶんしん
分身します。



退治するとキャラ
クターにむけて攻
げき
撃をしてきます。

いちばん最初はだれ？

画面の見かた



- ① プレーヤーの得点
とくてん
- ② 王様(COM)の得点
おうさま コンピューター とくてん
- ③ 残り時間
のこ じ かん
- ④ 出題者
しゅつだいしや
- ⑤ プレーヤーのキャラクター
おうさま コンピューター
- ⑥ 王様(COM)のキャラクター

操作方法

- ✦ ボタン：キャラクターを左右に動かします。
- Ⓐ ボタン：答えを決めます。

遊び方

ステージ上にいる4人の出題者は全員同じ動作をして
います。でも1人だけ他の3人より早く動いているの。
この早く動いている人を見つけ出すゲームです。
時間がたつと、動きのズレが大きくなっていくので、
答えがわかりやすくなりますが、得点は低くなってし
まいます。制限時間内に得点を多くあげたキャラクタ
ーの勝ちです。

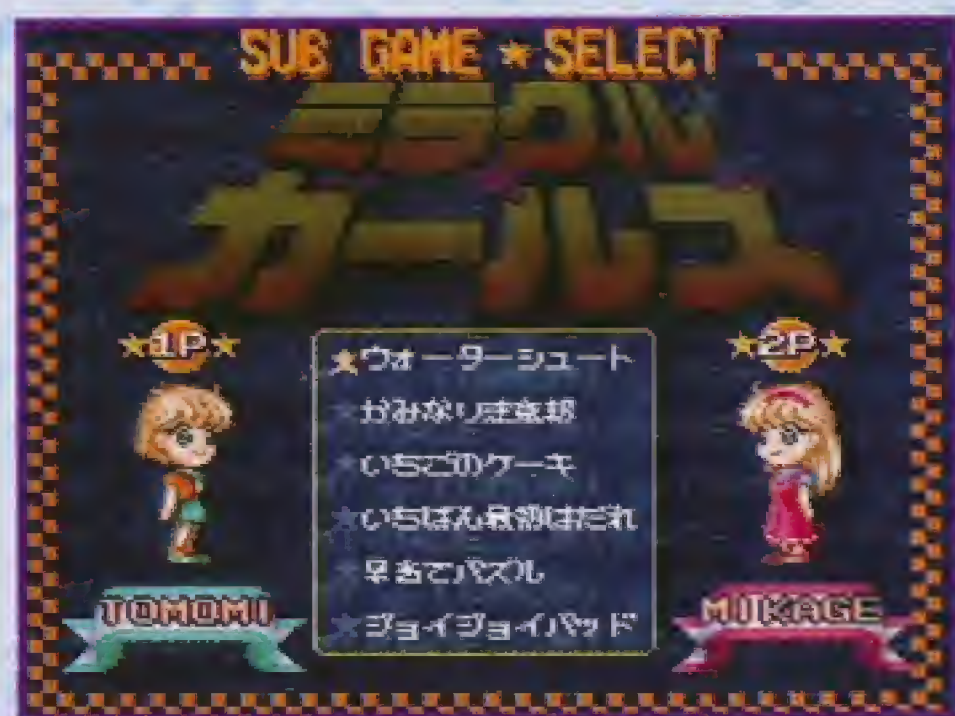
プレイヤー 1P VS 2P モードについて

ゲームモードで「1P VS COM」「1P VS 2P」のどちらかを選んでスタートします。このモードでは「STORY GAME」に登場したゲームだけを遊ぶことができます。

「1P VS COM」では、コンピュータの操作するキャラクターと対決します。

「1P VS 2P」は2人のプレイヤーがともみ・みかげを操作して遊ぶことができます。

★キャラクター、ゲームの遊び方



ゲームモードを選んだあとに、キャラクター、ゲームを選ぶ画面になります。コントローラーの+ボタンの左右でともみ・みかげを選びます。

+ボタンの上下で遊ぶゲームを選びます。キャラクターとゲームを選んでから、Aボタンをおすと、ゲームが始まります。

SUB★GAME											
★1P★				★2P★							
がら	まげ	ひさわけ	0	がら	まげ	ひさわけ	0				
0	0	0	0	0	0	0	0				
0	1	0	0	0	1	0	0				
1	0	0	0	0	1	0	0				
1	0	0	0	0	1	0	0				
0	0	0	0	0	0	0	0				
2	1	0	0	1	2	0	0				

「1P VS 2P」を選んで遊んだときには対決の結果を表示します。友達と遊ぶときに、だれがどのゲームで何回勝ったか？、合計してどちらのプレイヤーが勝っているか？がすぐにわかります。

友達とゲーム大会を開いた時につかうと楽しいよ。

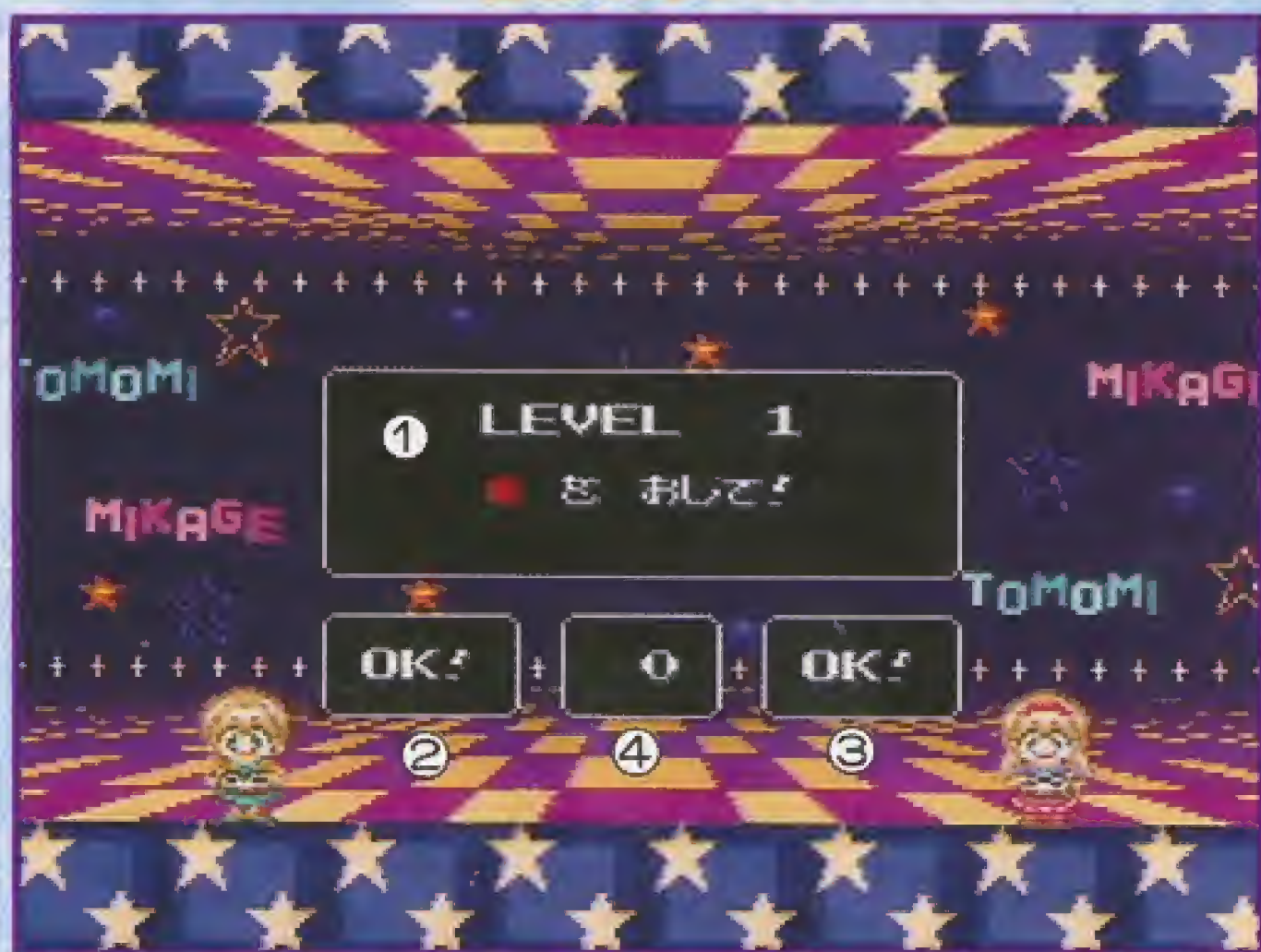


ゲームは、それぞれルールや操作方法がちがいます。くわしくは12ページを読んでね。

ジョイジョイコントローラー

このゲームは「1P VS 2P」のゲームモードだけで遊ぶゲームです。

画面の見かた



- ① 出題らん
② 1プレイヤー側の判定
③ 2プレイヤー側の判定
④ 残り時間

遊び方

出題らんに表示される指示通りに、コントローラーのボタンを押して行きます。

一度押したボタンは、「ボタンをはなす」の指示があるまで、はなしてはいけません。

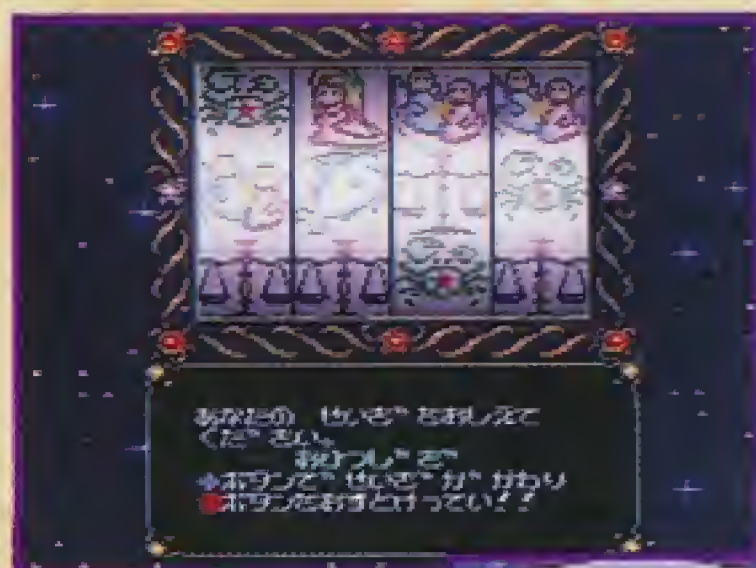
制限時間内に、出題らんの指示できなかつたり、押しているボタンをはなしてしまったときは、負けとなります。

※ お友達と遊ぶときは「両手だけ使って遊ぶ」とか「体のどこを使ってもいい」と、初めにルールを決めると面白いよ！



ミラクルワールドには、こんな所もあるのよ

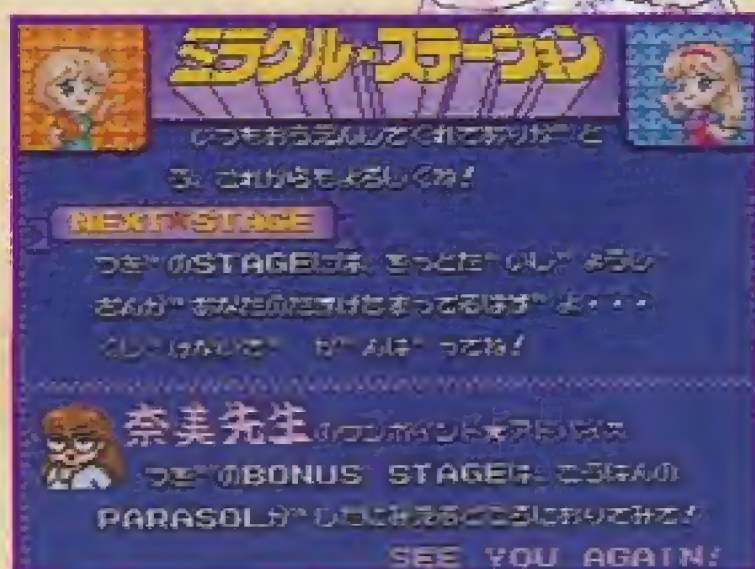
広いミラクルワールドの中には、普通に遊んでいたのでは行けない、秘密の部屋がいくつかあるの。
みんな、いろんな所を冒険してさがしてみてね。



ここは、なんと「**占いの部屋**」なの。あなたの運勢を占ってもらえます。
ここに行くには、アクションステージにある扉をさがしてね。



あらら、「ミラクルステーション」までゲームに登場しちゃうの。
ミラクルステーションにはアクションステージのどこかにある、雑誌「なかよし」を持っていると行けるんだって。



使用上の注意

使用上の注意

- 1) ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 2) テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 3) 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 4) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 5) 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- 6) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- 7) スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると残像現象（画面ヤケ）が生じるため、接続しないでください。

株式会社 タカラ

タカラお客さまサービスセンター

東京 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
TEL (03) 3602-3030
大阪 〒540 大阪市中央区谷町5-6-14(上町ビル3階)
TEL (06) 765-9911

※電話受付時間：月～金曜日（除く祝日）10時～17時

お買い上げのお客さまへ
このたびは当社製品をお買い上げ頂きまして、誠にありがとうございます。
製品についてお気付の点がございましたらお手数ですが、「お客さまサービスセンター」までご連絡くださいますようお願いいたします。

MADE IN JAPAN

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。